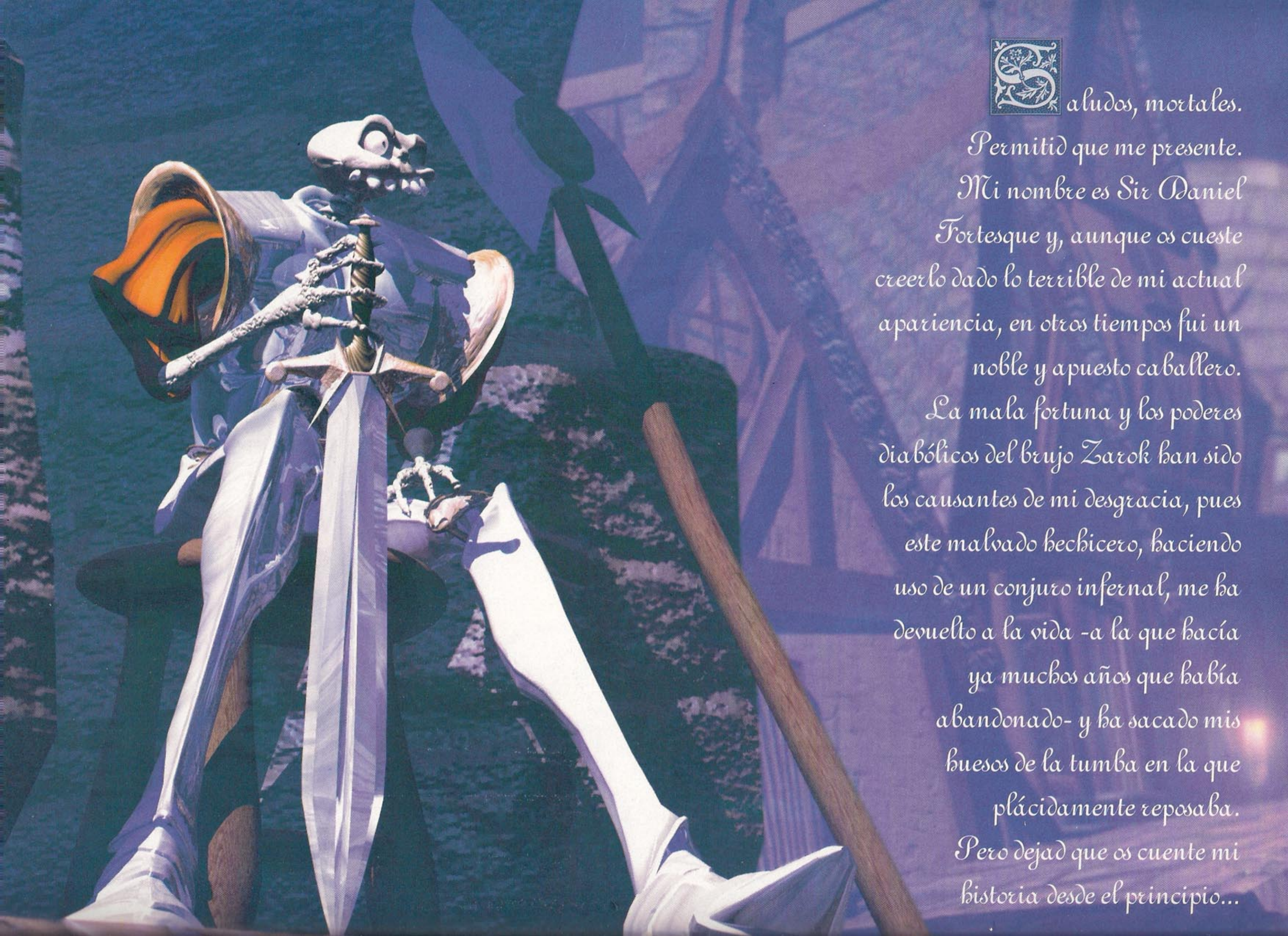
Especial

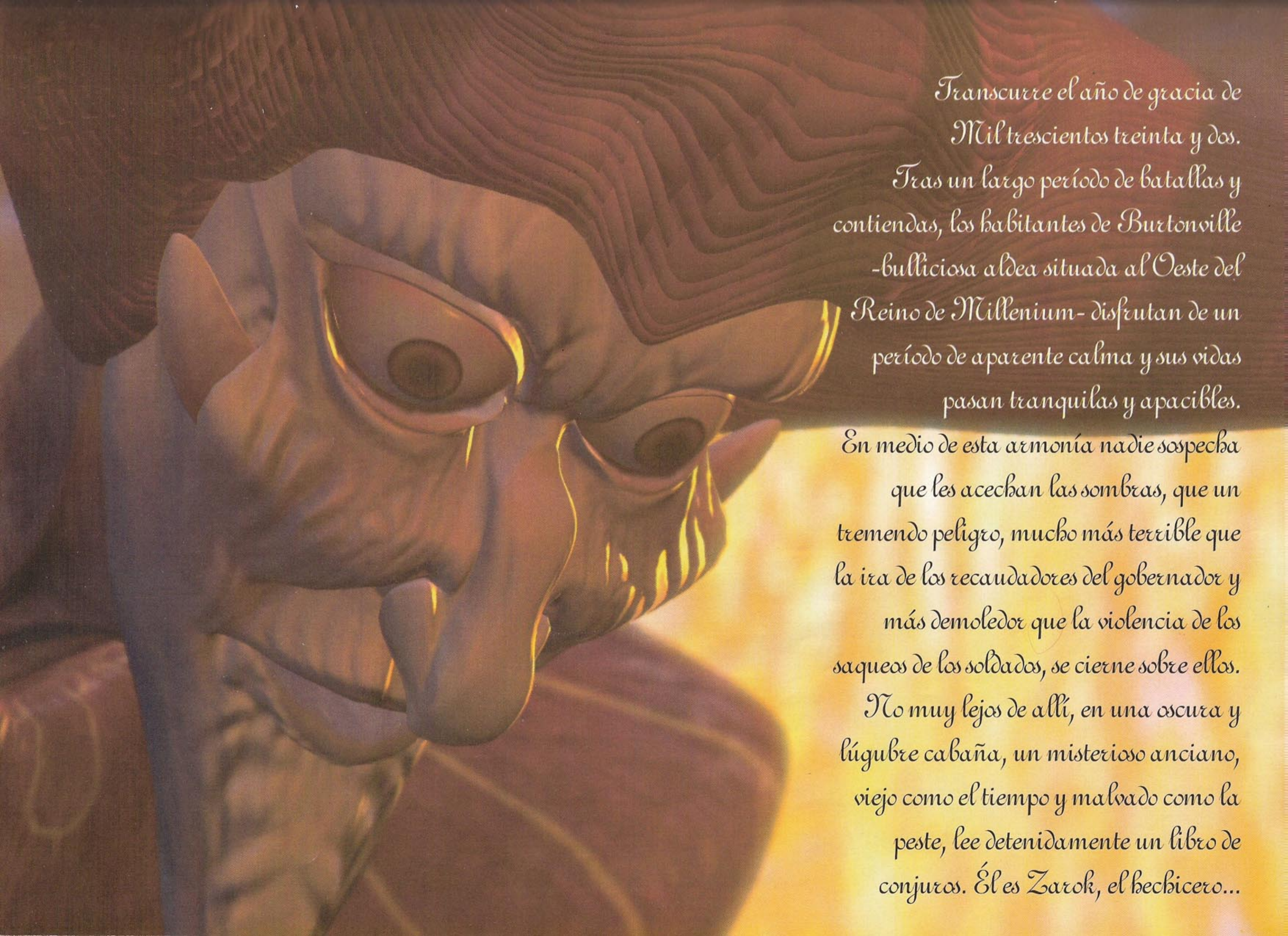
MEDIEVIL



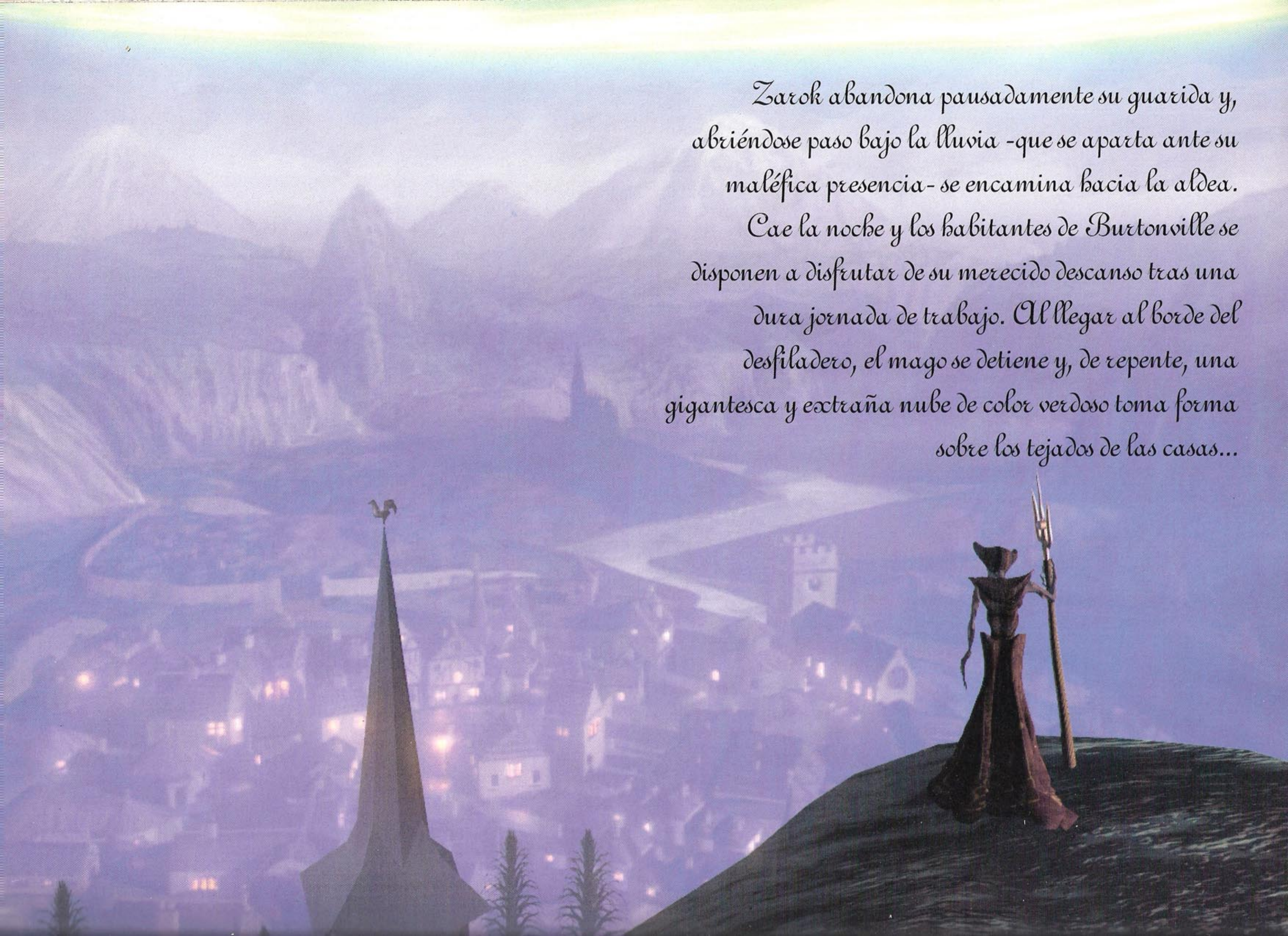
El nacimiento de una leyenda (o casi)



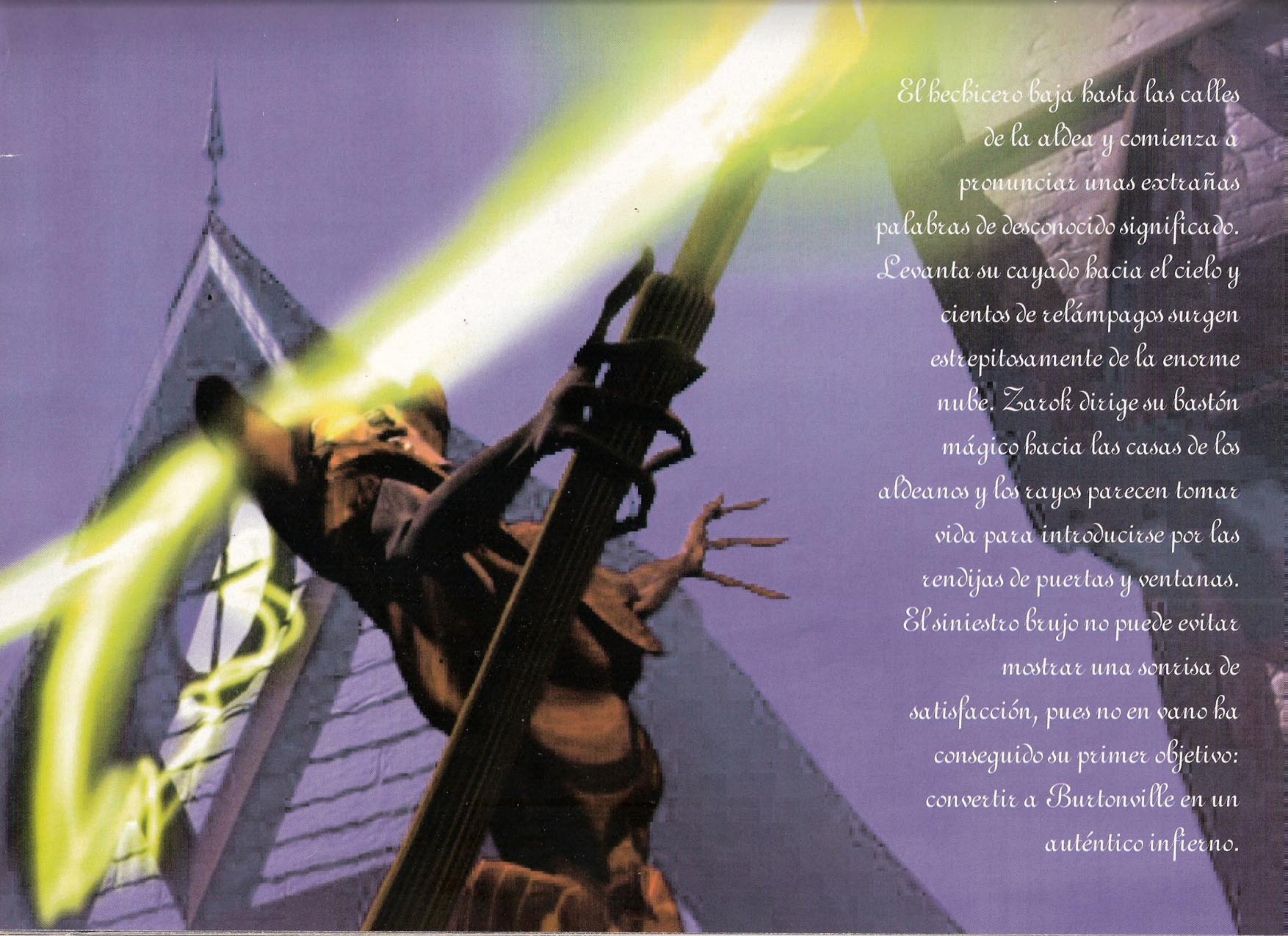
Saludos, mortales.
Permitid que me presente.
Mi nombre es Sir Daniel Fortesque y, aunque os cueste creerlo dado lo terrible de mi actual apariencia, en otros tiempos fui un noble y apuesto caballero.
La mala fortuna y los poderes diabólicos del brujo Zarok han sido los causantes de mi desgracia, pues este malvado hechicero, haciendo uso de un conjuro infernal, me ha devuelto a la vida -a la que hacía ya muchos años que había abandonado- y ha sacado mis huesos de la tumba en la que plácidamente reposaba.
Pero dejad que os cuente mi historia desde el principio...



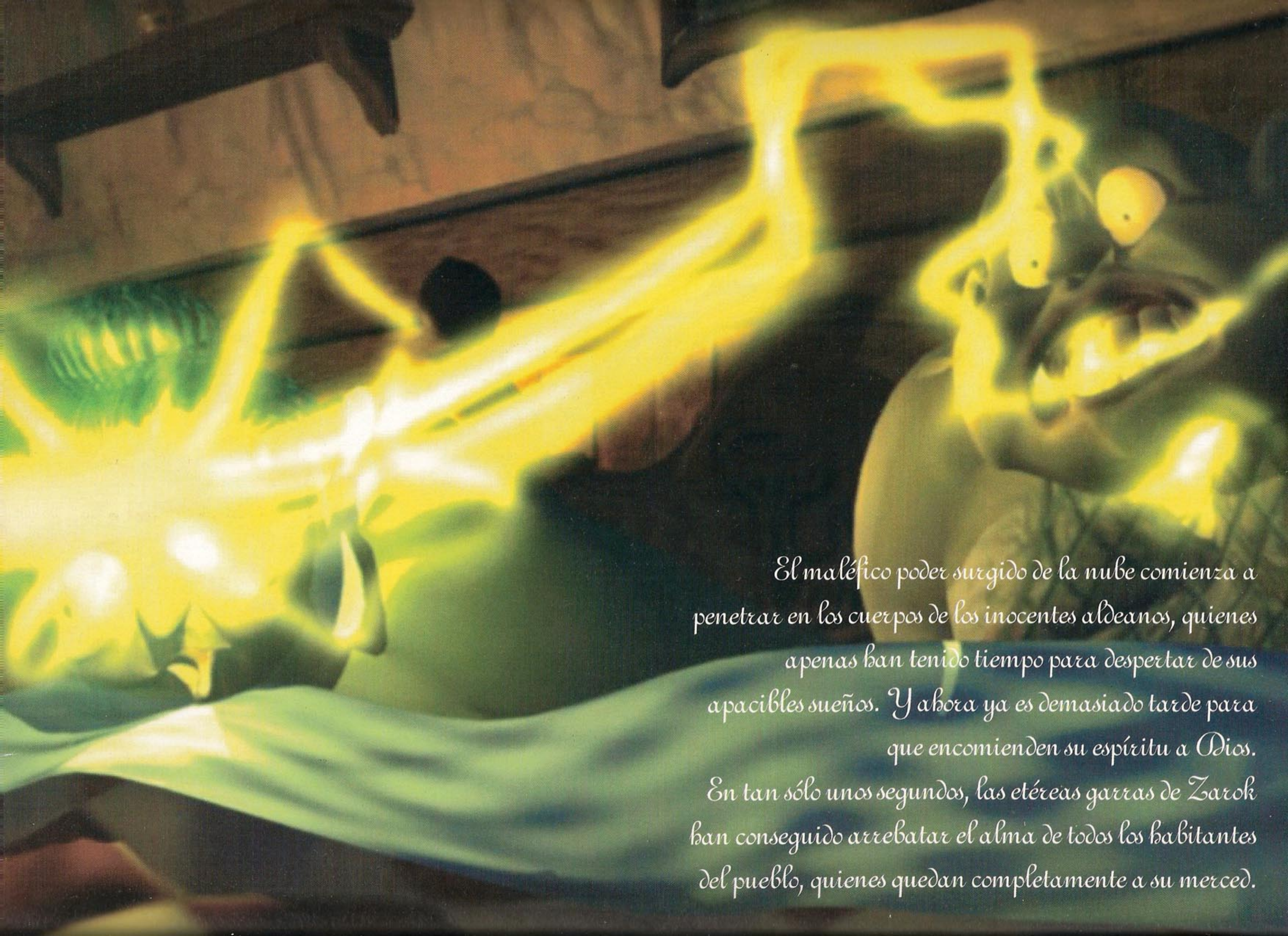
Transcurre el año de gracia de Mil trescientos treinta y dos. Tras un largo período de batallas y contiendas, los habitantes de Burtonville -bulliciosa aldea situada al Oeste del Reino de Millenium- disfrutan de un período de aparente calma y sus vidas pasan tranquilas y apacibles. En medio de esta armonía nadie sospecha que les acechan las sombras, que un tremendo peligro, mucho más terrible que la ira de los recaudadores del gobernador y más demoledor que la violencia de los saqueos de los soldados, se cierne sobre ellos. No muy lejos de allí, en una oscura y lúgubre cabaña, un misterioso anciano, viejo como el tiempo y malvado como la peste, lee detenidamente un libro de conjuros. Él es Zarok, el hechicero...



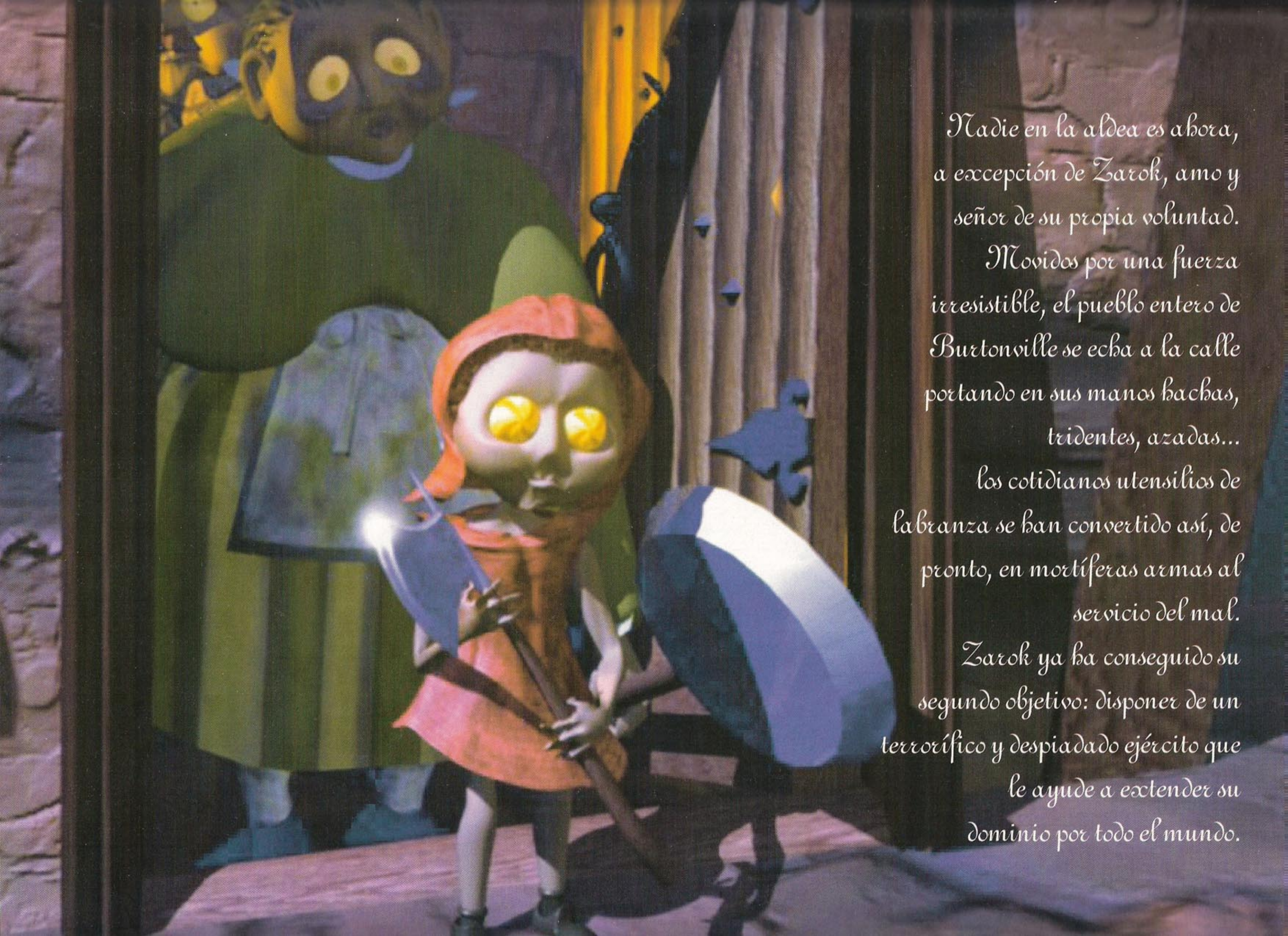
Zarok abandona pausadamente su guarida y, abriéndose paso bajo la lluvia -que se aparta ante su maléfica presencia- se encamina hacia la aldea. Cae la noche y los habitantes de Burtonville se disponen a disfrutar de su merecido descanso tras una dura jornada de trabajo. Al llegar al borde del desfiladero, el mago se detiene y, de repente, una gigantesca y extraña nube de color verdoso toma forma sobre los tejados de las casas...



El hechicero baja hasta las calles de la aldea y comienza a pronunciar unas extrañas palabras de desconocido significado. Levanta su cayado hacia el cielo y cientos de relámpagos surgen estrepitosamente de la enorme nube. Zarok dirige su bastón mágico hacia las casas de los aldeanos y los rayos parecen tomar vida para introducirse por las rendijas de puertas y ventanas. El siniestro brujo no puede evitar mostrar una sonrisa de satisfacción, pues no en vano ha conseguido su primer objetivo: convertir a Burtonville en un auténtico infierno.



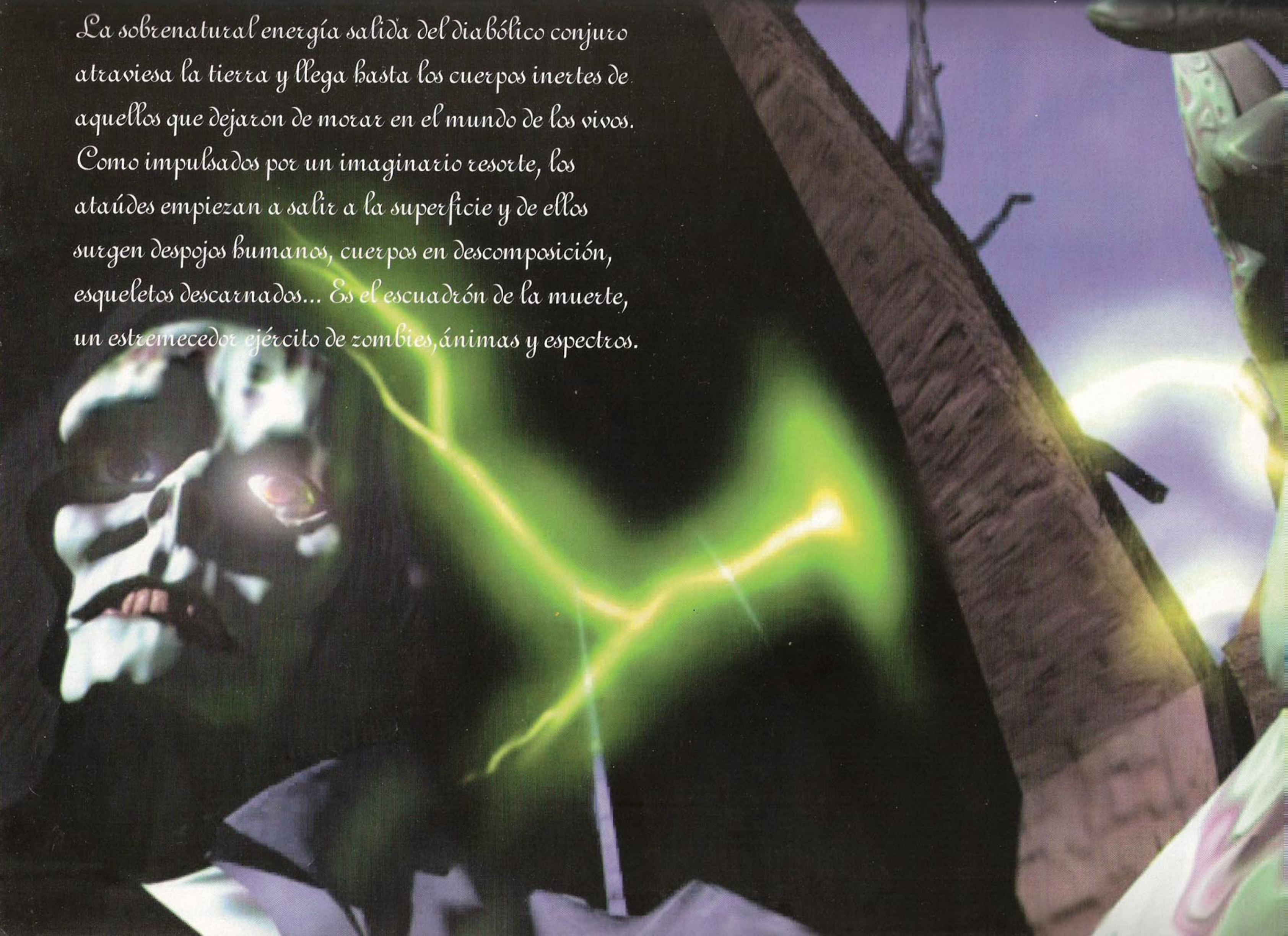
El maléfico poder surgido de la nube comienza a penetrar en los cuerpos de los inocentes aldeanos, quienes apenas han tenido tiempo para despertar de sus apacibles sueños. Y ahora ya es demasiado tarde para que encomienden su espíritu a Dios.
En tan sólo unos segundos, las etéreas garras de Zarok han conseguido arrebatar el alma de todos los habitantes del pueblo, quienes quedan completamente a su merced.



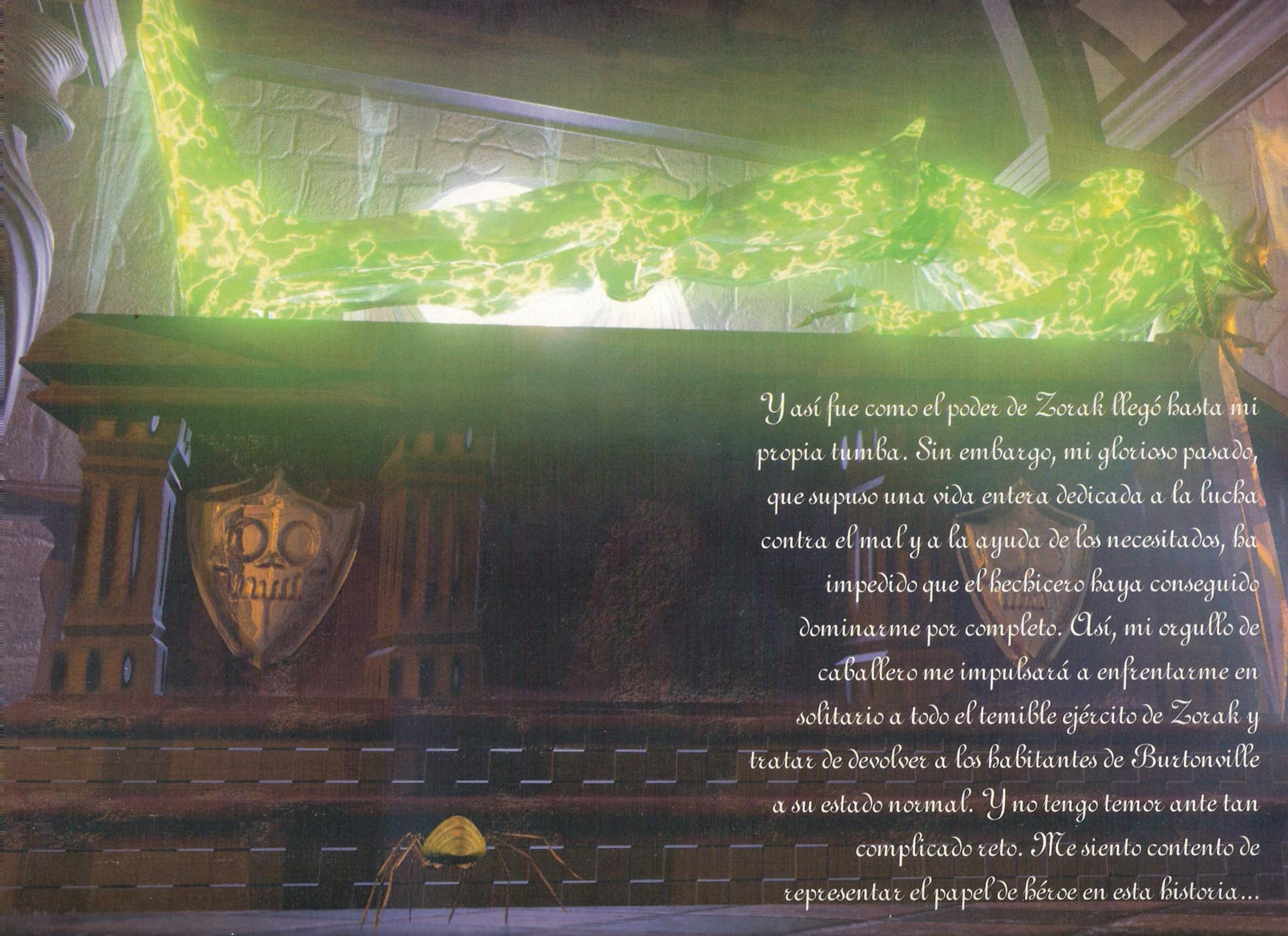
*Nadie en la aldea es ahora,
a excepción de Zarok, amo y
señor de su propia voluntad.
Movidos por una fuerza
irresistible, el pueblo entero de
Burtonville se echa a la calle
portando en sus manos hachas,
tridentes, azadas...
los cotidianos utensilios de
labranza se han convertido así, de
pronto, en mortíferas armas al
servicio del mal.
Zarok ya ha conseguido su
segundo objetivo: disponer de un
terrorífico y despiadado ejército que
le ayude a extender su
dominio por todo el mundo.*



Zarok no ha finalizado aún su diabólica tarea y, abandonando las calles del pueblo, se dirige directamente hacia el cementerio. Pero... ¿cuáles son sus intenciones? Su poder se extiende ya sobre las víctimas de Burtonville y sobre las criaturas oscuras que le visitan desde hace siglos desde la otra dimensión, pero perece que aún quiere aumentar sus dominios. Lo que desea es, ni más ni menos, que turbar el reposo de los muertos y hacerles levantar de sus tumbas.

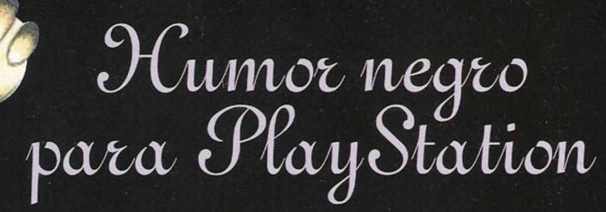


La sobrenatural energía salida del diabólico conjuro atraviesa la tierra y llega hasta los cuerpos inertes de aquellos que dejaron de morar en el mundo de los vivos. Como impulsados por un imaginario resorte, los ataúdes empiezan a salir a la superficie y de ellos surgen despojos humanos, cuerpos en descomposición, esqueletos descarnados... Es el escuadrón de la muerte, un estremecedor ejército de zombies,ánimas y espectros.



Y así fue como el poder de Zorak llegó hasta mi propia tumba. Sin embargo, mi glorioso pasado, que supuso una vida entera dedicada a la lucha contra el mal y a la ayuda de los necesitados, ha impedido que el hechicero haya conseguido dominarme por completo. Así, mi orgullo de caballero me impulsará a enfrentarme en solitario a todo el temible ejército de Zorak y tratar de devolver a los habitantes de Burtonville a su estado normal. Y no tengo temor ante tan complicado reto. Me siento contento de representar el papel de héroe en esta historia...


...aunque los programadores de este juego
podían haberme puesto otra cara, ¿no?

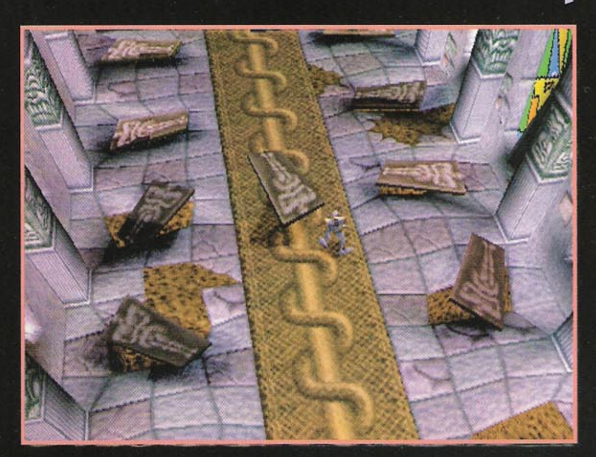


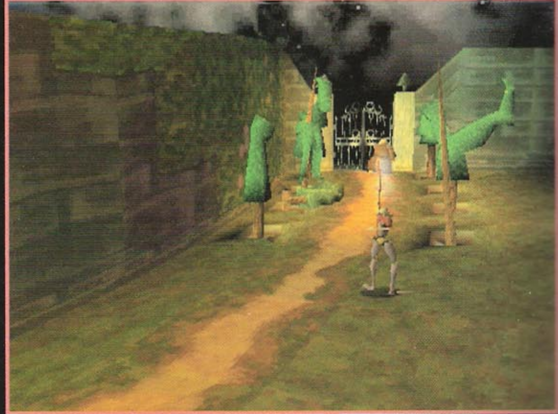
Humor negro para PlayStation

Es uno de los grandes títulos que la propia Sony editará este año para PlayStation. Y, por tanto, «Medievil» ya va de estrella por la vida. El grupo de programación Millenium -¿os acordáis de aquel simpático «James Pond»?- ha escogido el estilo actual de las aventuras en 3D y lo ha adornado con ciertos tintes de los clásicos "beat'em up" para recrear una elaborada historia que transcurre en la Edad Media y en la que el terror y el humor negro se combinan de manera magistral. Si alguno de vosotros es admirador del director de cine Tim Burton ("Batman", "Eduardo Manostijeras"), encontrará en este juego muchas referencias a su particular mundo y en concreto a su película "Pesadilla antes de Navidad", en la cual los programadores de Millenium afirman haberse inspirado.

MEDIEVIL

Pesadilla después del verano







Tres son las referencias en las que los chicos de Millenium confiesan haberse inspirado para la realización de este título: la película "Pesadilla antes de Navidad", el mítico juego «Ghouls´n´Ghosts» y la atmósfera de "La Familia Addams". Y si le echamos un simple vistazo a las pantallas de «Medievil», no tardamos en comprobar que todo esto es realmente cierto. De momento, el protagonista del juego será un larguirucho y espigado esqueleto, Sir Daniel Fortesque, el cual posee un aspecto muy similar al de cualquier personaje surgido de la mente de Tim Burton.

Además, como habréis podido deducir por las alucinantes imágenes que os hemos ofrecido en las páginas anteriores, todo el juego tendrá un aire de pesadilla y la "fauna" de «Medievil» estará compuesta por zombies, criaturas diabólicas, campesinos encantados (que no encantadores), espíritus malignos, caballeros sin cabeza y toda una retahíla de seres de ultratumba.

El protagonista tendrá que enfrentarse a toda esta cohorte que acompaña al hechicero Zarok y explorar infinidad de lugares hasta encontrar la guarida de este enemigo, al tiempo que resuelve diferentes enigmas que le permitan seguir avanzando.

Lo que más nos ha llamado la atención de lo que hemos visto hasta el momento ha sido el impresionante trabajo gráfico que Millenium está desarrollando, del cual destacamos especialmente las numerosas y bellísimas escenas renderizadas que aparecerán intercaladas a lo largo de todo el juego.

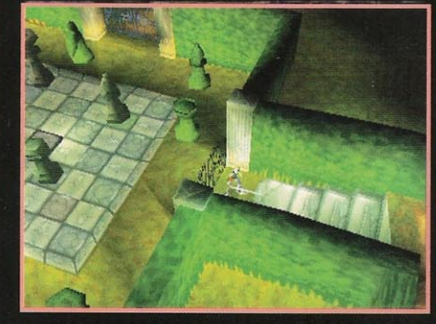
Pero no adelantemos demasiados acontecimientos. Ya tendremos tiempo de ir descubriendo más virtudes de este fantástico título que, en principio, no saldrá a la venta hasta octubre o noviembre próximos.

El "curriculum" de Millenium



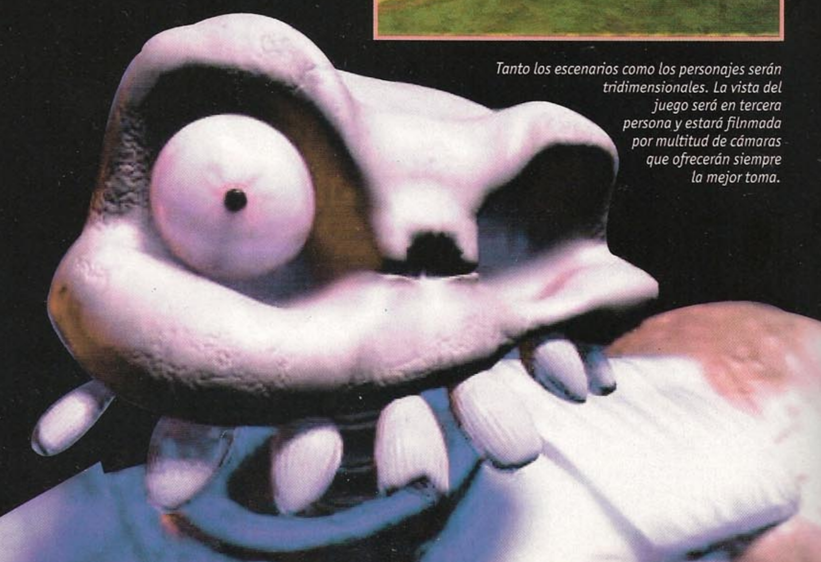
Millenium fue fundada en 1989, y rápidamente adquirieron una notable reputación gracias a títulos como toda la serie de «James Pond», la aventura futurista «Defcon 5» y un curioso producto llamado «Creatures» basado en la más alta tecnología de vida artificial. Este es su trabajo más ambicioso hasta la fecha.





«Medievil» se desarrollará en ambientes atípicos y distintos a todo lo visto hasta la fecha. Sus programadores han demostrado una tremenda imaginación.





Tanto los escenarios como los personajes serán tridimensionales. La vista del juego será en tercera persona y estará filnmada por multitud de cámaras que ofrecerán siempre la mejor toma.

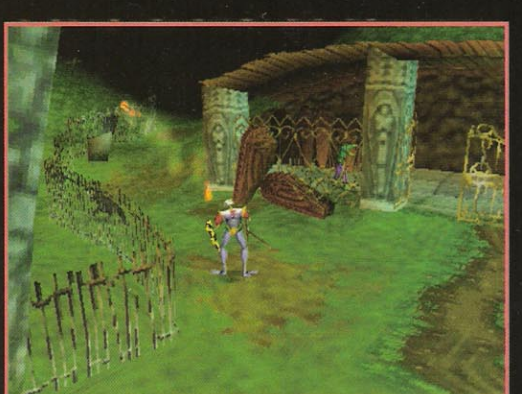
Hecho a mano

Como siempre, el proceso de desarrollo de un juego comienza en los bocetos que los grafistas y diseñadores hacen a mano alzada. Aquí veis algunos dibujos en los que el equipo de Millenium empezó a plasmar sus primeros conceptos. A la derecha podemos ver a Dan, -el protagonista de la historia, siendo atacado por un grupo de zombies.

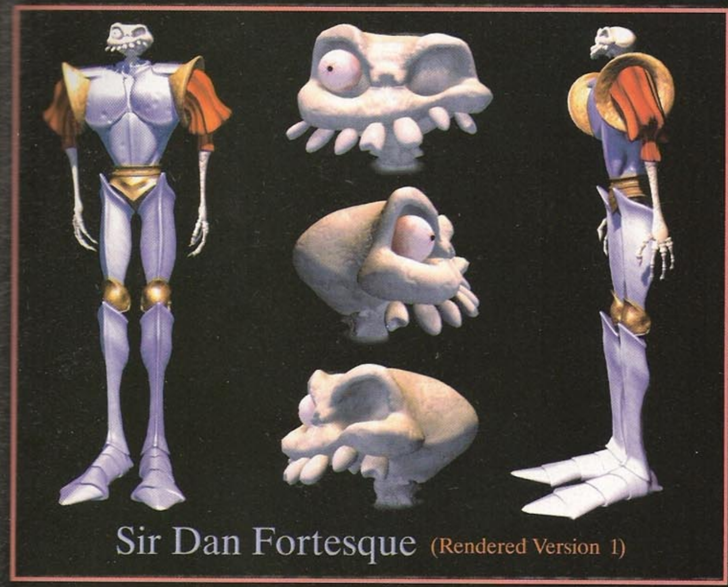
Así se jugará

Títulos como éste son los que están haciendo que se empiece a hablar de una "segunda generación" dentro de los juegos de la Nueva Generación.

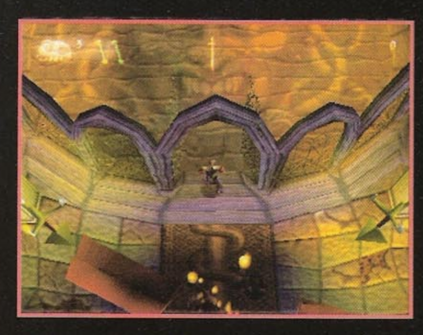
- *«Medievil» tendrá 30 niveles, coda uno de ellos con su planteamiento gráfico particular.*
- *A lo largo de estos niveles, el jugador se encontrará con "guardianes", los cuales serán enormes demonios o monstruos con los que tendremos que acabar de muy diferentes formas.*
- *El juego ofrece diferentes géneros y se divide en varias zonas:*
  - *-áreas en las que deberemos repeler los ataques de más de 50 tipos de enemigos.*
  - *-áreas donde deberemos explorar el mundo en busca de diferentes items o resolver determinados puzzles.*
  - *-y áreas en las que sólo podremos progresar demostrando una tremenda habilidad a la hora de esquivar peligros.*
- *En dos fases no controlaremos a Dan, sino a un gusano que le acompaña. Estos dos niveles serán del tipo plataformas.*



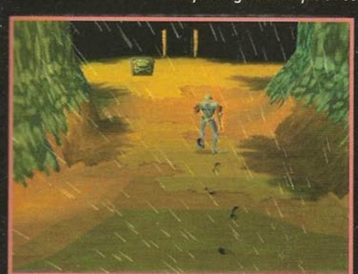
Las ilustraciones que os hemos ofrecido en las primeras páginas de este "Especial «Medievil»" corresponden a imágenes renderizadas extraídas de las numerosas secuencias que mostrará el juego. Pero no queremos engañar a nadie, y hay que decir que estas imágenes han sido renderizadas utilizando ordenadores muy potentes, por lo que no penséis que en PlayStation se van a ver a tanta resolución.
En cualquier caso, a lo largo del juego aparecerán 13 escenas diferentes que poseerán una calidad enorme.



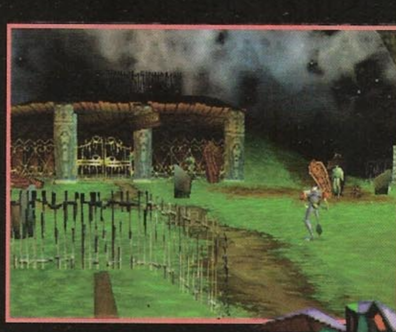
Estaréis de acuerdo con nosotros en que la pinta que tiene el protagonista de esta historia es verdaderamente cómica y que, a pesar de tratarse de un esqueleto, puede provocar cualquier sensación menos miedo. Aunque en esta imagen no aparece, en el hueco que deja su ojo izquierdo, Dan llevará un simpático gusano al que en ocasiones tendremos que controlar.



La variedad de enemigos que aparecerán en el juego será enorme y encontraremos murciélagos, demonios, lobos, gárgolas, zombies, espectros, plantas carnívoras...







El héroe



Todos los escenarios estarán pre iluminados mediante varias fuentes de luz, tanto directas como generales. Eso dará como resultado una atmósfera muy realista dentro de la fantasía que destila el juego.

A continuación os ofrecemos una lista de las acciones y algunas armas de las que dispondrá nuestro amigo Dan. Ahí van:

-Andar, andar de puntillas, correr, saltar, zambullirse, andar de lado, saltar con giro.

-Armas de mano: tres tipos de espadas, un garrote.

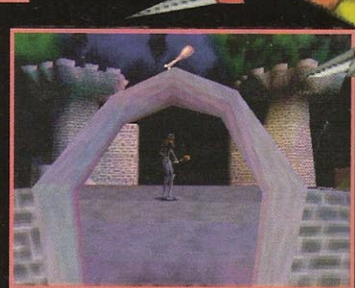
-Armas arrojadizas: puñales, flechas, rayos, hachas y...¡muslos de pollo!

-Las armas tendrán diferentes efectos: algunas serán muy potentes, otras aparentemente inútiles (los muslos de pollo, por ejemplo).

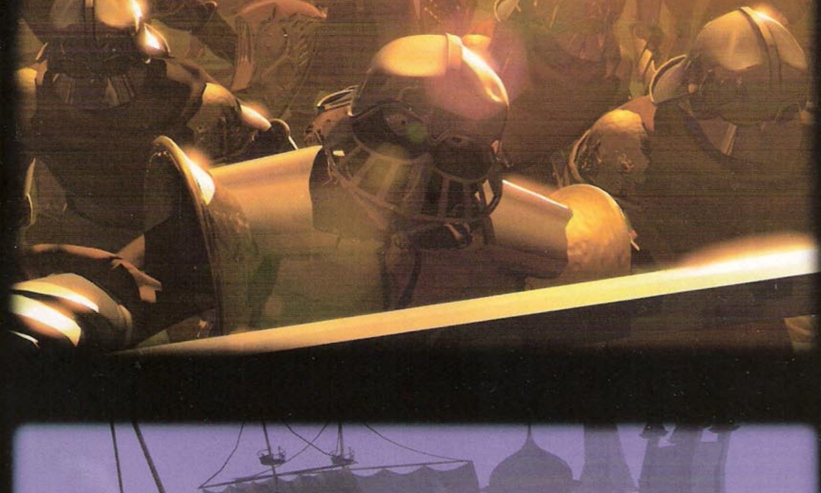
Dan sólo podrá llevar un arma, así pues habrá que elegirla pensando en su utilización práctica.

-También encontraremos diferentes venenos, que irán desde invulnerabilidad a recargadores de energía, pasando por otros más potentes como el que convierte a Dan en un dragón.











continuará...